



UMSURA

Universitas Muhammadiyah Surabaya

ARTIKEL

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN
BERMAIN PERAN BIBO DAN KIKO UNTUK
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR**

VERA YUNITA SARI

NIM. 20221115004

DOSEN PEMBIMBING

Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.

Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI, DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**



**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERMAIN
PERAN BIBO DAN KIKO UNTUK KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**

**VERA YUNITA SARI
NIM. 20221115004**

**DOSEN PEMBIMBING
Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.
Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI, DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Proses hari ini adalah investasi untuk masa depan peradaban.”

Persembahan:

“Skripsi ini saya persembahkan kepada keluargaku tercinta, terima kasih telah menjadi tempat pulang, sumber doa, dan kekuatan dalam setiap langkahku adalah buah dari kasih sayang, pengorbanan, dan kepercayaan yang tak pernah berhenti kalian berikan. Untuk perjalanan yang kutemukan sebagai seorang fangirl, terima kasih Tomorrow X Together telah menghadirkan semangat, harapan, dan kebahagiaan di setiap proses bertumbuh dengan penuh syukur, karya sederhana ini kupersembahkan untuk cinta yang menguatkan dan kebahagiaan yang selalu menemani langkahku.”

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Artikel yang ditulis oleh Vera Yunita Sari NIM 20221115004 dengan judul "Pengembangan Media Boneka Tangan Bermain Peran Bibi dan Kiko Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar" ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan pada tanggal 23 Juni 2026.

Dosen Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

I. Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.



20-8-2026

II. Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.



20-8-2026

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN

Artikel ini yang ditulis oleh Vera Yunita Sari telah diuji dinyatakan sah oleh Panitia Ujian Tingkat Sarjana (S1) Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada tanggal 23 Juni 2026.

Dosen Penguji

Tanda Tangan

Tanggal

I. Dr. Lilik Binti Mirnawati,
S.Pd.I., M.Pd.



28-8-2026

II. Dr. Deni Adi Putra, S.Pd., M.Pd.



28-8-2026

III. Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.



28-8-2026

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains
Universitas Muhammadiyah Surabaya**



Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vera Yunita Sari

NIM : 20221115004

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains

Menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 12 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,



(Vera Yunita Sari)

ABSTRAK

Vera Yunita Sari. 2026. Pengembangan Media Boneka Tangan Bermain Peran Bibi dan Kiki Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Artikel, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I: Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd. Pembimbing II: Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran boneka tangan berbasis *role playing* dengan model ADDIE untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SD Muhammadiyah 10 Surabaya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, wawancara guru, observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta tes keterampilan berbicara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid setelah revisi, dengan hasil validasi materi meningkat dari 73,6% menjadi 94,5%, sedangkan validasi media memperoleh kategori sangat valid. Kepraktisan media ditunjukkan oleh respons siswa sebesar 65,94% dengan kategori praktis serta respons positif dari guru. Keefektifan media ditunjukkan melalui keterlaksanaan pembelajaran yang berjalan sesuai rencana dan hasil tes yang menunjukkan 93,3% siswa memperoleh nilai ≥ 85 . Temuan ini menunjukkan bahwa media boneka tangan berbasis *role playing* layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Kata Kunci : boneka tangan, *role playing*, model ADDIE, keterampilan berbicara.

ABSTRACT

Vera Yunita Sari. 2026. *Development of "Bibo and Kiko" Role-Playing Hand Puppet Media for Second-Grade Elementary School Students' Speaking Skills*. Article, Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Supervisor I: Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd. Supervisor II: Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.

This study aims to develop role-playing-based hand puppet learning media using the ADDIE model to improve the speaking skills of second-grade students at SD Muhammadiyah 10 Surabaya. The study employs the Research and Development (R&D) method, following the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 25 students. Data were collected through observation, validation sheets from subject matter and media experts, teacher and student response questionnaires, teacher interviews, observation of lesson implementation, and speaking skill tests. The results indicate that the developed media met the "highly valid" criteria following revisions; material validation scores increased from 73.6% to 94.5%, while media validation fell into the "highly valid" category. The practicality of the media was demonstrated by a student response rate of 65.94% (categorized as practical) and positive feedback from the teacher. Media effectiveness was evidenced by lesson implementation proceeding according to plan and test results showing that 93.3% of students achieved scores of ≥ 85 . These findings demonstrate that the role-playing-based hand puppet media is feasible, practical, and effective for enhancing elementary students' speaking skills and fostering a learning environment that is more active, engaging, and meaningful.

Keywords: *hand puppets, role-playing, ADDIE model, speaking skills.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel yang berjudul “Pengembangan Media Boneka Tangan Bermain Peran Bibi dan Kiki untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar” dengan baik dan tepat waktu. Artikel ini disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya. Untuk menyelesaikan artikel ini penulis mendapatkan bantuan dan dukungan dari banyak pihak, penulis menyampaikan ucapan serta rasa terima kasih khususnya kepada :

1. Prof. Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Pendidikan Komunikasi dan Sains.
3. Dr. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu serta memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran.
5. Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu serta memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran juga tidak pernah lelah memberi masukan berharga.
6. Kepada Ayahanda Atas segala doa, dukungan, nasihat, dan pengorbanan yang telah diberikan tanpa lelah yang selalu mengiringi setiap langkah penulis hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Kepada Ibunda kasih sayang menjadi kekuatan terbesar untuk terus mengejar cita-cita semoga kelak keberhasilan ini dapat menjadi hadiah terindah untuk membahagiakan Ibu tercinta.
8. Kepada keluarga besar tercinta, penulis mengucapkan terima kasih atas doa, dukungan, dan semangat yang senantiasa diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Kepada member TXT yang telah menemani perjalanan saya selama ini menjadi seorang Fangirling melalui musik dan karya kalian, saya mendapatkan semangat serta kekuatan untuk bertahan di masa-masa sulit terutama saat proses penyusunan ini berlangsung, serta teruntuk bias saya hueningkai menjadi penghibur di tengah lelah dan tekanan Terima kasih karena telah menghadirkan kenyamanan dan motivasi.
 10. Kepada sahabat saya F, D, S. terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, tawa, dan semangat. Kehadiran kalian adalah salah satu alasan mengapa langkah ini terasa lebih ringan.
 11. Untuk diri saya sendiri, terima kasih karena telah bertahan dan terus berjuang mengejar mimpi air mata, dan pengorbanan yang dilalui adalah bagian dari perjalanan menuju keberhasilan, Jangan pernah ragu pada kemampuan diri, karena setiap langkah kecil membawa arti besar bagi masa depan.
- (May all these efforts be the beginning of a better and prouder life)

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga dengan adanya artikel ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan memberi inspirasi bagi yang membutuhkan.

Surabaya, 04 Juni 2026

Vera Yunita Sari
20221115004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN.....	iv
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
PENDAHULUAN.....	2
METODE PENELITIAN.....	7
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	16
KESIMPULAN	31
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN	37
BIODATA PENULIS	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model Pengembangan Addie	8
Gambar 2. Membuat Pola Boneka Tangan	9
Gambar 3. Guru Diberikan Pertanyaan Instrumen.....	20
Gambar 4. Uji Keterlaksanaan Boneka Tangan	22
Gambar 5. Observasi Pembelajaran Kelas II.....	59
Gambar 6. Memperkenalkan Karakter Boneka Tangan	59
Gambar 7. Wujud Media Boneka Tangan.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Indikator Kemampuan Berbicara	5
Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media	12
Tabel 3. Penilaian Angket/Respon	13
Tabel 4. Kriteria Ketuntasan Belajar	13
Tabel 5. Teknik Analisis Data.....	15
Tabel 6. Diagram Hasil Penilaian Seluruh Aspek Materi dan Media Boneka.....	17
Tabel 7. Hasil Respon Peserta Didik	18
Tabel 8. Hasil Test Peserta Didik	24
Tabel 9. Evaluasi,Saran, dan Tindak Lanjut.....	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	37
Lampiran 2. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	38
Lampiran 3. Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	44
Lampiran 4. Lembar Hasil Respon Peserta Didik.....	48

Lampiran 5. Lembar Hasil Wawancara Guru Kelas II.....	50
Lampiran 6. Lembar Soal Test Peserta Didik.....	51
Lampiran 7. Lembar Hasil Respon Guru	57
Lampiran 8. Hasil Dokumentasi Peserta Didik.....	59
Lampiran 9. Hasil Cek Plagiasi.....	60
Lampiran 10. Pernyataan Bebas Plagiasi	61
Lampiran 11. Modul Ajar	62
Lampiran 12. Surat Keterangan Terbit Artikel (LOA).....	69
Lampiran 13. Bukti Kendali Bimbingan.....	70
Lampiran 14. Surat Endorsement Letter	71
Lampiran 15. Biodata Penulis.....	72



Pengembangan Media Boneka Tangan Bermain Peran Bibi dan Kiki Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Vera Yunita Sari¹, Ishmatun Naila², Fajar Setiawan³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Surabaya

E-mail: yvera4216@gmail.com¹, ishmatunnaila@um-surabaya.ac.id², fajarsetiawan@um-surabaya.ac.id³.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran boneka tangan berbasis *role playing* dengan model ADDIE untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SD Muhammadiyah 10 Surabaya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, wawancara guru, observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta tes keterampilan berbicara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid setelah revisi, dengan hasil validasi materi meningkat dari 73,6% menjadi 94,5%, sedangkan validasi media memperoleh kategori sangat valid. Kepraktisan media ditunjukkan oleh respons siswa sebesar 65,94% dengan kategori praktis serta respons positif dari guru. Keefektifan media ditunjukkan melalui keterlaksanaan pembelajaran yang berjalan sesuai rencana dan hasil tes yang menunjukkan 93,3% siswa memperoleh nilai ≥ 85 . Temuan ini menunjukkan bahwa media boneka

tangan berbasis *role playing* layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Kata Kunci : boneka tangan, role playing, model ADDIE, keterampilan berbicara.



Licenseses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa indonesia di jenjang sekolah dasar sering kali menghadapi tantangan utama berupa rendahnya minat dan keterlibatan siswa, di mana metode yang digunakan umumnya bersifat tradisional seperti menghafal dan pengajaran yang berpusat pada guru, sehingga proses belajar menjadi terasa membosankan dan kurang efektif, Berdasarkan data penelitian yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, terlihat bahwa hanya 45% siswa di tingkat SD kelas rendah yang mampu mencapai kompetensi berbahasa secara optimal, terutama dalam hal berbicara dan berinteraksi oleh karena itu, sangat penting untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif (Surbakti 2024). Metode storytelling ini mampu mengembangkan wawasan dan keterampilan siswa dalam kegiatan berbicara, terutama dalam hal emosi, sensitivitas, imajinasi, serta kepercayaan diri (Kadir, 2024). Berbicara adalah sebuah keterampilan yang tidak akan berkembang jika tidak dilatih secara rutin dan terus-menerus oleh karena itu, sebaliknya, jika seseorang merasa malu, ragu, atau takut membuat kesalahan saat berlatih berbicara, maka kemampuan atau keterampilan berbicara tersebut akan jauh dari tercapai Kemampuan berbicara memainkan peran penting dalam

pertumbuhan anak, dimulai dari keterampilan mendengarkan. Berbicara sebagai bakat berbicara (Fatimah & Putra, 2024).

Berbicara adalah kemampuan untuk menyampaikan ide atau gagasan yang telah disusun sesuai dengan kebutuhan pendengar, sehingga dapat diketahui apakah pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pendengar atau tidak, serta apakah pembicara mampu berperilaku dengan sopan dan sesuai, dalam konteks pendidikan, perubahan ini menandai adanya pembelajaran yang berkualitas, yang terbentuk dari lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif, sehingga semua peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar-mengajar (Satria, 2025).

Pembelajaran yang dirancang secara menarik akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga anak lebih terfokus dalam proses belajar. Anak yang cenderung cepat bosan proses belajar dan mudah teralih perhatian akan lebih tertarik jika materi pelajaran disampaikan dengan cara bercerita serta menggunakan media boneka. Anak-anak cenderung lebih tertarik mendengarkan cerita atau pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga materi tersebut bisa lebih cepat dipahami dan diingat oleh mereka (Heryanto, 2023).

Metode permainan peran penting dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, karena memungkinkan mereka untuk menyampaikan pikiran dan perasaan mereka melalui peran tertentu dalam situasi yang sesuai, selain itu metode ini juga membantu meningkatkan rasa percaya diri serta kemampuan berbicara siswa secara lisan oleh karena itu para guru diharapkan mampu menguasai berbagai pendekatan dan metode dalam pembelajaran termasuk teknik

bermain peran, agar dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif (idham 2022). dalam proses tersebut, pendidikan juga harus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar (Durisa 2022).

Media pembelajaran merupakan alat fisik yang digunakan oleh pendidik untuk mempersembahkan materi pelajaran, bertujuan agar peserta didik terpicu rasa ingin tahu dan lebih aktif serta antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar media pembelajaran merupakan kumpulan alat atau cara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa materi pembelajaran berupa materi pembelajaran, dengan maksud untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Kurniawan 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berupa boneka tangan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan berbicara selain itu, penerapan prinsip-prinsip dalam pendidikan dikatakan mampu memperkuat aspek afektif dan kognitif siswa (Aryanti 2018).

keterampilan berbicara hanya dapat diperoleh dan kuasai melalui praktik serta latihan yang cukup merupakan suatu keterampilan yang kompleks dan terkait erat dengan berbagai keterampilan mikro, yaitu (1) menghasilkan berbagai ujaran bahasa : (2) menghasilkan fonem serta variasi alofon lisan dalam bahasa indonesia : (3) mencapai tujuan-tujuan pragmatis : (4) membuat bentuk kata dan frasa yang singkat : (5) menggunakan kata-kata tepat untuk mencapai tujuan

pragmatis: (6) berbicara dengna fasih dalam berbagai kecepatan: (7) mengamati bahasa lisan yang dihasilkan dan menerapkan berbagai strategi yang beragam (botirova 2022). pendapat ini didukung oleh (Roosita et al., 2024).

indikator keterampilan berbicara yang diukur setelah penerapan media boneka tangan meliputi (Rahmawaty & Suwarjo 2016) :

Tabel 1. Indikator Kemampuan Berbicara.

Aspek	Indikator
Lafal/Pengucapan	Mengucapkan kata dengan jelas dan benar
Intonasi	Menggunakan tinggi-rendah suara sesuai dialog
Kelancaran	Berbicara tanpa banyak jeda atau pengulangan
Pilihan Kata	Menggunakan kosakata yang sesuai peran
Keberanian	Berani tampil dan berbicara di depan kelas
Ekspresi	Menampilkan mimik dan gerakan sesuai tokoh

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa kelas II SD Muhammadiyah 10 Surabaya, pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan saat ini masih lebih mengandalkan metode yang bersifat pasif, sehingga siswa cenderung kurang aktif dan tingkat keterlibatan mereka dalam proses belajar masih tergolong rendah. Peserta didik berada dalam tahap operasional konkret, sehingga mereka cenderung lebih mudah memahami konsep-konsep baru melalui kegiatan yang nyata dan relevan dengan konteks sehari-hari, oleh karena itu diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan partisipasi aktif, mengembangkan kreativitas, serta memperdalam pemahaman kontekstual melalui pengalaman belajar secara langsung pengamatan ini juga

menunjukkan bahwa keterbatasan dalam media pembelajaran menyebabkan pemahaman terhadap konsep pembelajaran bahasa Indonesia khususnya kemampuan berbicara, belum mencapai tingkat optimal. Selain itu, kemampuan berbicara peserta didik masih kurang karena guru tidak cukup melatih penerapan literasi kemampuan berbicara dan tidak memberikan banyak kesempatan bagi peserta didik untuk meningkatkan keterampilan tersebut.

Dalam peneliti pertama ini, pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pendekatan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu Analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi melalui proses addie media boneka tangan bermain peran dikembangkan secara bertahap mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi media, sehingga dapat digunakan secara optimal untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa (Agung 2022).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti melakukan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan meningkatkan partisipasi siswa melalui kegiatan bercerita dengan memperkembangkan media pembelajaran, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, sehingga proses belajar tidak terasa membosankan dan lebih menarik media yang dimaksud adalah boneka tangan belajar dengan menggunakan boneka tangan merupakan salah satu cara yang menarik dalam proses pembelajaran, selama metode tersebut disesuaikan dengan materi yang diajarkan boneka adalah objek yang memiliki bentuk seperti hewan, terbuat dari bahan lembut serta digunakan sebagai mainan (Sulianto et al., 2014). boneka tangan memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan

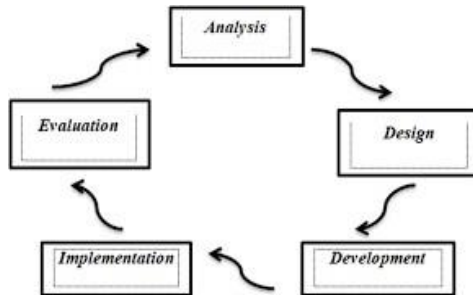
boneka biasa, namun lebih besar dibandingkan dengan boneka jari-jari tangan berperan penting dalam menggerakkan bagian tangan dan kepala boneka (Anbarwati 2021).

Selama proses pembelajaran, boneka digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan dan mengkomunikasikan ide-ide yang diberikan kepada siswa, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bentuk pembelajaran bahasa indonesia yang dapat menghasilkan media boneka tangan berbasis model ADDIE yang memiliki kualitas valid, praktis, dan efektif serta menerapkan pendekatan literasi kemampuan berbicara media yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan dan diterapkan oleh para guru dalam pembelajaran kepada peserta didik, sehingga memperkaya proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan dan penelitian (R&D) dengan model ADDIE karena memiliki proses pengembangan yang terstruktur secara sistematis Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi validitas dan kecocokan media pembelajaran yang telah dikembangkan (Sudin, 2024). dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara siswa kelas II dapat dikembangkan melalui kegiatan seperti bermain peran. Penggunaan media pembelajaran membantu siswa lebih berani berbicara, menyampaikan ide, dan meningkatkan kemampuan komunikasi lisan (Rambe, 2025).

Model pengembangan ADDIE meliputi lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Cahyadi, 2019). berikut rangkaian tahap model ADDIE dalam penelitian ini:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Sumber : (Putra et al., 2021)

Model pengembangan ADDIE meliputi lima tahap, yaitu:

Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi di kelas II B SD Muhammadiyah 10 Surabaya dengan tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa, kondisi pembelajaran yang ada, serta kemampuan berbicara siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru, penggunaan media pembelajaran masih terbatas, dan siswa kurang aktif dalam berbicara. Berdasarkan hasil tersebut, dikembangkan media boneka tangan dengan karakter Bibi dan Kiko sebagai media pembelajaran berbasis peran Dengan Metode Pembelajaran role playing untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Desain (design)

Pada tahap desain, peneliti menyusun kerangka pokok isi media, skenario pembelajaran berbasis peran, alur pembelajaran, instrumen untuk menilai keterampilan berbicara, serta kriteria validasi terhadap media tersebut. Desain awal media berupa sketsa dan spesifikasi boneka tangan yang disusun sebagai pedoman dalam pengembangan media. Bahan yang digunakan meliputi kain flanel, lem, gunting, dan benang jahit.



Gambar 2. Membuat Pola Boneka Tangan

Spesifikasi media ini menjadi pedoman dalam proses pengembangan selanjutnya. Pengembangan media tersebut mengacu pada Kurikulum Merdeka dengan menerapkan metode Role Playing Media yang dilengkapi dengan naskah cerita berjudul "Persahabatan Bibo dan Kiko: Indahnya Kebersamaan". Proses perancangan mencakup penentuan ukuran, bentuk, warna, serta penempatan komponen boneka, seperti mata, mulut, telinga, dan kostum setiap karakter.

Pengembangan (development)

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan penyusunan dan pengelolaan materi pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan tujuan

pembelajaran, sebelum pembelajaran tersebut diterapkan. Materi pembelajaran disampaikan menggunakan media berupa boneka tangan yang bertugas sebagai alat bantu dalam proses penyampaian materi. Media selanjutnya dikembangkan dan dicek oleh tiga orang validator, yakni satu orang dosen sebagai ahli materi, satu orang guru kelas wali sebagai validator materi, kuesioner angket respons dari guru dan siswa, instrumen wawancara guru, keterlaksanaan pembelajaran, satu orang dosen sebagai ahli media, serta tes literasi siswa. Peneliti memilih pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan keterlibatan aktif siswa dengan menggunakan media visual, sehingga membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Implementasi (Implementation)

Pada fase penerapan, media boneka tangan digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang melibatkan 25 siswa dari kelas II Sekolah Dasar. Pembelajaran dimulai dengan penjelasan mengenai keterampilan berbicara, kemudian diikuti dengan pengenalan media boneka tangan serta naskah cerita Persahabatan Bibi dan Kiko: Indahnya Kebersamaan. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri dari dua orang, untuk melakukan kegiatan peran (role playing) dengan menggunakan boneka tangan berdasarkan naskah yang telah disiapkan. Setiap kelompok bertindak sebagai Kiko dan Bibi di depan kelas, kemudian guru mengevaluasi kemampuan berbicara siswa berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk menilai sejauh mana media

memberikan dampak yang baik, serta menjadi acuan dalam melakukan peningkatan penggunaan media tersebut.

Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi, peneliti mengevaluasi hasil pengembangan media boneka tangan dengan mengobservasi, memvalidasi dari para ahli, serta menganalisis hasil implementasinya guna mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan, serta melakukan perbaikan terhadap media tersebut. Di akhir proses belajar, guru menyelenggarakan tes guna menilai tingkat pemahaman dan kemampuan berbicara siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar validasi dari ahli, angket respons dari guru dan siswa, serta tes. Proses validasi dilakukan oleh satu orang dosen yang menjadi ahli materi, satu orang guru kelas II yang juga berperan sebagai ahli materi, serta satu orang dosen yang bertugas sebagai ahli media. Validasi produk dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan dan keefektifan media yang telah dikembangkan, dengan melibatkan para ahli materi dan ahli media (Setiawan et al., 2024).

Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengevaluasi berbagai aspek penggunaan bahasa, serta cara penyajian materi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengecek apakah media boneka tangan berbasis permainan yang menggunakan naskah tersebut sudah lengkap, tepat, mudah dimengerti, serta menarik. Sebagai langkah tambahan, lembar validasi yang diperiksa oleh ahli media digunakan untuk mengevaluasi berbagai aspek seperti tampilan desain, kesesuaian dengan proses pembelajaran, kelengkapan komponen pada boneka tangan, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, kemudahan dalam penggunaan, jelasnya petunjuk yang

diberikan, serta kualitas ilustrasi yang mendukung kemudahan dalam membaca dan memahami media tersebut.

Persentase hasil validasi dihitung menggunakan rumus berikut berdasarkan skor yang diperoleh dari penilaian ahli :

Komponen Rumus

$$V_{ah} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan : V ah = validasi ahli

Kevalidan

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

Rentan Nilai	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
45% - 60%	Cukup Valid
21% - 44%	Tidak Valid
< 20%	Sangat Tidak Valid

(Setiawan et al., 2024)

Media boneka tangan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia jika memperoleh persentase kevalidan $\geq 61\%$ (Kategori Valid).

Kepraktisan

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase hasil angket atau respons dari guru serta peserta didik adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase.

F = Jumlah skor kriteria

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 3. Penilaian Angket/Respon

Rentan Nilai	Keterangan
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
45% - 60%	Cukup Praktis
21% - 44%	Tidak Praktis
< 20%	Sangat Tidak Praktis

(Sugiyono, 2018)

Keefektifan

Perhitungan ketuntasan nilai tes hasil belajar menggunakan rumus berikut:

$$DP = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : DP = Nilai presentase atau hasil, F = Jumlah siswa yang tuntas, N = Jumlah seluruh siswa.

Tabel 4. Kriteria Ketuntasan Belajar

Rentan Nilai	Keterangan
86% - 100%	Sangat Tuntas
76% - 85%	Tuntas
60% - 75%	Cukup Tuntas
55% - 59%	Kurang Tuntas
< 54%	Tidak Tuntas

(Sugiyono, 2018)

Indikator tes hasil belajar siswa dianggap tuntas jika memperoleh skor ≥ 85 , dan hasil tes dianggap valid jika minimal 70% siswa mencapai skor tersebut, sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media boneka tangan yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas II di sekolah dasar. Kevalidan media dinilai melalui validasi oleh dua ahli materi dan satu ahli media untuk memastikan kesesuaian materi, desain, dan komponen media dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Kepraktisan media diukur berdasarkan angket respons guru dan siswa, wawancara guru kelas, untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan penerimaan media. Sementara itu, keefektifan media ditentukan melalui Keterlaksanaan pembelajaran, hasil test peserta didik, setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media boneka tangan.

Tabel 5. Teknik Analisis Data

bagian teknik analisis data untuk penelitian pengembangan (R&D), tabelnya bisa dibuat seperti berikut: (Sudin 2024).

Aspek Yang Di Analisis	Sumber Data	Teknik Analisis	Kriteria
Kevalidan Produk	Ahli Materi dan Ahli Media.	Menghitung persentase skor hasil validasi menggunakan rumus: $\text{Persentase} = (\text{Skor diperoleh} / \text{Skor maksimum}) \times 100\%$	Mengacu pada kategori validitas yang telah ditentukan berdasarkan persentase hasil penilaian ahli.
Kepraktisan Produk	Guru dan Peserta didik angket respons, Wawancara Guru.	Menghitung persentase skor angket menggunakan rumus: $\text{Persentase} = (\text{Skor diperoleh} / \text{Skor maksimum}) \times 100\%$	Semakin tinggi persentase yang diperoleh menunjukkan produk semakin praktis digunakan.
Keefektifan Produk	Keterlaksanaan pembelajaran dan Hasil tes belajar peserta didik.	Menghitung rata-rata nilai hasil tes dan membandingkannya dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)	Rata-rata nilai < 70 = Tidak Tuntas (tidak efektif); Rata-rata nilai ≥ 70 = Tuntas (efektif).

bermain peran yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak dan mampu mendukung peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Hasil

Berdasarkan Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan :

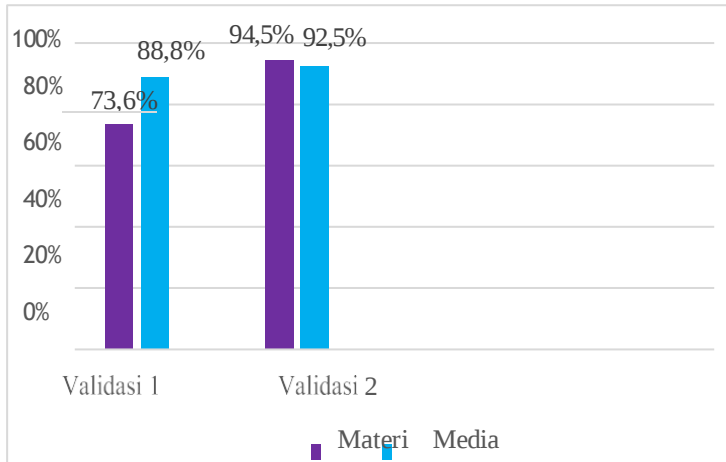
Kevalidan Ahli Materi dan Media Boneka Tangan

Validasi Ahli Materi

Hasil validasi materi dilakukan oleh dua validator, yaitu seorang dosen dan guru kelas II, menggunakan lembar penilaian yang mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan isi, penyajian, penggunaan bahasa, dan relevansi materi. Hasil validasi tahap pertama memperoleh persentase 73,6% dengan kategori valid. Validator memberikan saran perbaikan, meliputi penyempurnaan indikator keterampilan berbicara, penambahan materi pada lampiran, serta perbaikan penggunaan bahasa agar lebih baku dan komunikatif. Setelah dilakukan revisi, hasil validasi tahap kedua meningkat menjadi 94,5% dengan kategori sangat valid, Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa materi telah memenuhi kriteria kelayakan dan layak digunakan dalam

proses pembelajaran.

Tabel 6. Diagram Hasil Penilaian Seluruh Aspek materi dan Media Boneka



Validasi Media Boneka Tangan

Hasil validasi media dilakukan oleh satu dosen ahli media dengan menilai aspek desain dan pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media boneka tangan memiliki desain yang menarik, kombinasi warna yang sesuai, karakter yang jelas, serta kualitas bahan yang baik, aman, dan tahan lama. Dari aspek pembelajaran, media dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara melalui kegiatan *role playing*. Selain itu, petunjuk penggunaan mudah dipahami, sedangkan ukuran dan bentuk boneka nyaman digunakan oleh siswa. Secara keseluruhan, seluruh indikator memperoleh kategori sangat baik, sehingga media dinyatakan sangat valid.

dan layak digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi.

Kepraktisan

Lembar Angket Respon Peserta Didik (Kuesioner)

Kepraktisan media diukur melalui angket respons siswa yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan media boneka tangan dan naskah dialog selesai dilaksanakan. Angket menggunakan skala Likert untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan total skor sebesar 633 atau 65,94%, yang termasuk dalam kategori praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, pernyataan dalam angket mudah dipahami, serta siswa dapat mengisi instrumen dengan baik dalam waktu yang efisien, media boneka tangan memenuhi aspek kepraktisan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Respon Peserta Didik

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	Ach. Fauzi Arsonic	26	40	65%
2.	Akram Hanan Naufal	25	40	62,5%
3.	Alfian Fadly Baraqa	25	40	62,5%
4.	Afif Achmad Yusnih	27	40	67,5%
5.	Azril Putra Pratama Ersa	27	40	67,5%
6.	Calista Ananta Khususna	28	40	70%
7.	Dyefran Setyawan Putra Pratama	25	40	62,5%
8.	Eky Hadi Syahputra	28	40	70%
9.	Farel Aditya Ramadhan	28	40	70%
10.	Fatan Akmal Budiarto	25	40	62,5%
11.	Faadhilah Alifah Yumianita	26	40	65%

12.	Febi Dwi Arofah	28	40	70%
13.	Febrianti Dana Ananta	27	40	67,5%
14.	Khoirunisa Ramadhani	27	40	67,5%
15.	Lathiiifatul Mun Imah	26	40	65%
16.	Mirza Ayshi Muntaz Ashobur	26	40	65%
17.	Nafis Raihan Risqullah	28	40	70%
18.	Revaldo Mighty Yanuarie	27	40	67,5%
19.	Ridho Wahyudi	26	40	65%
20.	Shelomita Amanda Putri	25	40	62,5%
21.	Siti Masitoh	26	40	65%
22.	Wandie Hudani Marista	28	40	70%
23.	Wisnu Ananda Putra	28	40	70%
24.	Yazid Akbar Rahmaddany	26	40	65%
25.	Zaskia Cindy Maulani	25	40	62,5%

Lembar Angket Respon Guru (Kuesioner)

Hasil angket respons guru menunjukkan bahwa media boneka tangan memperoleh tanggapan yang sangat positif. Guru menilai media mudah digunakan, memiliki petunjuk yang jelas, praktis dalam persiapan dan penyimpanan, serta dapat diterapkan tanpa mengganggu alokasi waktu pembelajaran. Media juga dinilai sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, relevan dengan karakteristik siswa, dan mendukung pembelajaran berbasis aktivitas melalui *role playing*. Selain itu, penggunaan media dinilai mampu meningkatkan kemampuan komunikasi verbal, keaktifan, dan partisipasi siswa selama pembelajaran media boneka tangan memenuhi aspek kepraktisan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas II sekolah dasar.

Wawancara Guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung, alat peraga berupa boneka tangan dinilai memiliki tingkat kemudahan dalam penggunaannya yang cukup baik di dalam kelas. Guru menyampaikan bahwa media ini dapat diterapkan dengan cara yang sederhana dan tidak memerlukan persiapan yang terlalu rumit, sehingga bisa digunakan segera dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penjelasan mengenai cara menggunakan media tersebut terbilang jelas, sehingga membantu guru memberikan arahan yang tepat kepada siswa selama kegiatan berlangsung media boneka tangan menunjukkan bahwa alat ini tidak hanya efektif, tetapi juga sangat mudah digunakan dalam pembelajaran sehari-hari.



Gambar 3. Guru Diberikan Pertanyaan Instrumen

Kepraktisan media ini juga terlihat dari cara efektifnya dalam membantu guru mengelola pembelajaran dengan lebih interaktif dan menarik. Guru tidak menghadapi hambatan signifikan dalam menggabungkan media ke dalam proses belajar mengajar, bahkan merasa lebih terbantu dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Menggunakan boneka tangan dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga guru dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Dengan demikian, media alat peraga berupa boneka tangan dapat diklasifikasikan sebagai media yang praktis dan memenuhi syarat untuk digunakan dalam

mendukung proses belajar mengajar, terutama dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Keefektifan

Keterlaksanaan Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh tahapan pembelajaran dengan metode *role playing* terlaksana sesuai dengan rencana. Guru mengawali pembelajaran dengan memperkenalkan materi keterampilan berbicara menggunakan boneka tangan dan naskah dialog, kemudian mengajukan pertanyaan untuk menggali pengetahuan awal siswa. Selanjutnya, siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun dan memerankan cerita menggunakan boneka tangan berdasarkan LKPD yang diberikan. Selama kegiatan berlangsung, guru membimbing setiap kelompok, sedangkan siswa menunjukkan antusiasme, kerja sama, serta keberanian dalam memainkan peran dengan memperhatikan intonasi, ekspresi, dan gerakan boneka. Pada tahap akhir, setiap kelompok mempresentasikan hasil bermain peran, menyampaikan pesan moral dari cerita, dan memperoleh umpan balik dari guru. Pembelajaran diakhiri dengan refleksi dan evaluasi. Secara keseluruhan, penggunaan media boneka tangan dengan metode *role playing* menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mendukung peningkatan keterampilan berbicara siswa. ini juga didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga keterampilan berbicara siswa meningkat (Rambe 2025).

Hasil Tes Peserta Didik

Instrumen tes digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media berupa boneka tangan yang dilengkapi dengan naskah, serta mengukur kemampuan keterampilan berbicara siswa kelas II SD. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar soal tes yang dinilai menggunakan indikator keterampilan berbicara yang mencakup enam aspek penilaian. Hasil penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sebanyak 93,3% siswa memperoleh nilai ≥ 85 dengan kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa telah memenuhi bahkan melampaui KKTP yang telah ditetapkan. Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa berkembang dengan baik pada berbagai aspek yang dinilai, sehingga media boneka tangan yang dilengkapi naskah dinilai efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi keterampilan berbicara siswa.



Gambar 4. Uji Ketelaksanaan Boneka Tangan

1. Peningkatan tersebut sangat valid dan relevan terkait dengan indikator keterampilan berbicara. Dalam aspek pengucapan, siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengucapkan kata-kata saat memerankan boneka tangan. Hal ini terjadi karena penggunaan media boneka tangan membantu

siswa berbicara secara langsung dalam situasi bermain peran, sehingga mereka lebih terbiasa mengucapkan bunyi bahasa dengan tepat dan mudah dipahami oleh orang yang mendengarnya.

2. Dalam hal intonasi, siswa menunjukkan peningkatan yang nyata dalam menggunakan naik turun nada saat berbicara. Melalui kegiatan bermain peran dengan menggunakan boneka tangan, siswa tidak hanya berbicara secara otomatis, tetapi juga belajar menyesuaikan nada suara sesuai dengan karakter yang mereka perankan. Hal ini membuat ucapan mereka lebih hidup dan mudah berkomunikasi, sekaligus menunjukkan bahwa mereka memahami arti dari kalimat yang disampaikan.

3. Selanjutnya, dalam aspek kelancaran, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dapat menyampaikan cerita atau dialog dengan lebih lancar, tanpa banyak jeda atau hambatan. Aktivitas bermain peran memungkinkan siswa untuk berbicara berulang kali dalam lingkungan yang tidak memberi tekanan, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan membuat kemampuan berbicara menjadi lebih alami.

4. Dalam aspek pemilihan kata, peserta didik telah menunjukkan kemampuan yang baik saat mengikuti tes keterampilan berbicara. Peserta didik dapat menggunakan kosakata yang sesuai dengan peran yang mereka mainkan, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tepat.

5. Peserta didik menunjukkan aspek keberanian diri selama menghadapi tes keterampilan berbicara. Siswa berani tampil dan berbicara di depan kelas dengan rasa percaya diri yang cukup baik.

6. Dalam hal ekspresi, penggunaan boneka tangan terbukti sangat efektif dalam membantu siswa menyampaikan perasaan serta pesan yang mereka inginkan. Siswa tidak hanya menggunakan kata-kata saja, tetapi juga memperagakan gerakan boneka serta ekspresi wajah yang sesuai dengan isi cerita tersebut. Ini meningkatkan makna dalam komunikasi dan membuat aktivitas berbicara lebih menarik serta memiliki arti yang lebih dalam.

Tabel 8. Hasil Test Peserta didik

No.	Nama Siswa	Skor	Ketuntasan
1.	Ach. Fauzi Arsonic	88	Sangat Tuntas
2.	Akram Hanan Naufal	90	Sangat Tuntas
3.	Alfian Fadly Baraqa	86	Sangat Tuntas
4.	Afif Achmad Yusnih	87	Sangat Tuntas
5.	Azril Putra Pratama Ers	89	Sangat Tuntas
6.	Calista Ananta Khususna	92	Sangat Tuntas
7.	Dyefran Setyawan Putra Pratama	74	Cukup Tuntas
8.	Eky Hadi Syahputra	85	Tuntas
9.	Farel Aditya Ramadhan	88	Sangat Tuntas
10.	Fatan Akmal Budiarto	90	Sangat Tuntas
11.	Faadhilah Alifah Yumianita	65	Cukup Tuntas
12.	Febi Dwi Arofah	90	Sangat Tuntas
13.	Febrianti Dana Ananta	92	Sangat Tuntas
14.	Khoirunisa Ramadhani	88	Sangat Tuntas
15.	Lathiiifatul Mun Imah	85	Tuntas
16.	Mirza Ayshi Muntaz Ashobur	87	Sangat Tuntas
17.	Nafis Raihan Risquallah	91	Sangat Tuntas
18.	Revaldo Mighty Yanuarie	90	Sangat Tuntas
19.	Ridho Wahyudi	86	Sangat Tuntas
20.	Shelomita Amanda Putri	86	Sangat Tuntas
21.	Siti Masitoh	85	Tuntas
22.	Winnie Hudani Marista	91	Sangat Tuntas
23.	Wisnu Ananda Putra	89	Sangat Tuntas

24.	Yazid Akbar Rahmaddany	92	Sangat Tuntas
25.	Zaskia Cindy Maulani	92	Sangat Tuntas

Revisi produk

Setelah tahap pengembangan, media boneka tangan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan serta mengumpulkan masukan sebagai dasar penyempurnaan produk.

Tabel 9. Evaluasi, Saran, Dan Tindak Lanjut.

No.	Evaluasi & Saran	Tindak Lanjut
1	Pada bahan ajar/materi	✓ Tujuan Pembelajaran diperbaiki ✓ Lampiran materi di tambahkan lagi untuk melatih pemahaman mendalam bagi peserta didik, Adapun saran yang dicantumkan menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan untuk melakukan penyempurnaan, terutama pada aspek kelengkapan materi dan penyesuaian penulisan pada dokumen lembar validasi. Validator menekankan bahwa tujuan pembelajaran per sesi sudah sesuai, namun perlu dilakukan perbaikan pada capaian materi agar dilengkapi lagi dan penyesuaian pada bagian lembar validasi agar lebih selaras dengan indikator yang ditetapkan. saran tersebut juga mengisyaratkan bahwa pengembangan media harus tetap memperhatikan kesesuaian antara rancangan pembelajaran dan instrumen penilaian yang digunakan. Dengan melakukan revisi yang disarankan, produk diharapkan menjadi semakin lengkap, rapi, dan lebih siap untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan rekomendasi akhir validator pada bagian Rekomendasi, produk media boneka tangan dinyatakan layak digunakan dan termasuk dalam kategori kelayakan yang baik, dengan catatan revisi minor sesuai masukan yang diberikan.

2	Untuk media Boneka Tangan	Penggunaan media boneka tangan berperan dalam pembelajaran tidak hanya membuat suasana kelas lebih interaktif, tetapi juga meningkatkan konsentrasi siswa dan mendorong mereka untuk aktif percaya diri maju kedepan serta mau bertanya.
---	---------------------------	--

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berupa boneka tangan yang dikembangkan berhasil mencapai kualitas yang baik dalam berbagai aspek, seperti validitas, kesesuaian dalam penggunaan, serta kemampuannya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Jika dilihat secara menyeluruh, hasil penelitian ini tidak bisa dipisahkan dari penerapan model ADDIE (Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) yang dilakukan secara terstruktur, sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Analisis (analysis)

Pada tahap ini, penyesuaian dilakukan sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan, yaitu modul ajar Bahasa Indonesia disusun sesuai dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A dalam Kurikulum Merdeka. Modul ini menerapkan metode permainan peran agar peserta didik dapat memahami unsur-unsur dalam sebuah cerita sekaligus melatih kemampuan berbicara mereka. Tujuan pembelajaran ini adalah agar siswa dapat mengenali tokoh, latar, dan pesan moral dalam cerita, serta mampu memerankan tokoh dengan percaya diri dan bekerja sama dalam kelompok. Kegiatan pembelajaran dirancang secara teratur melalui beberapa tahap, yaitu pembukaan, pengembangan, dan penutupan. Pada acara utama, siswa mendengarkan cerita, mendiskusikan berbagai

unsur dalam cerita tersebut, lalu melakukan permainan peran berdasarkan naskah yang telah disiapkan. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam berkomunikasi, berinteraksi, serta membangun keterampilan sosial, selain itu juga membantu pengembangan kemampuan berbahasa. Modul ini juga bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter seperti menghargai perbedaan, menjaga hubungan persahabatan, serta menghormati hak milik orang lain, yang sejalan dengan indikator Penilaian dilakukan dengan menggunakan asesmen formatif berupa rubrik bermain peran yang mengevaluasi aspek-aspek seperti kejelasan suara, pemahaman terhadap karakter tokoh, kerja sama dalam kelompok, serta keberanian dalam tampil di depan umum. Dengan demikian, modul ajar ini dianggap tepat untuk meningkatkan kemampuan berbicara serta rasa percaya diri siswa kelas II SD melalui proses belajar yang dinamis dan menarik. Hal ini sesuai dengan teori dalam pembelajaran bahasa yang menyatakan bahwa kemampuan berbicara termasuk dalam keterampilan produktif yang memerlukan latihan dalam situasi interaktif, bukan hanya sekadar memberikan materi secara lisan. Oleh karena itu, penggunaan media nyata seperti boneka tangan sangat diperlukan karena mampu menciptakan suasana komunikasi yang autentik, sehingga mendorong partisipasi siswa secara aktif.

Desain (design)

Pada tahap ini dapat terlihat bahwa media yang dikembangkan memperhatikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan indikator keterampilan berbicara, yang mencakup aspek lafal, intonasi, kelancaran, pemilihan kata, keberanian diri, dan ekspresi. Hasil pengecekan oleh ahli bidang materi yang

menunjukkan kategori baik menunjukkan bahwa desain pembelajaran telah sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang baik, terutama dalam hal keselarasan antara tujuan, materi, dan kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori desain pembelajaran yang menekankan pentingnya hubungan antara tujuan, materi, dan evaluasi. Namun, adanya saran untuk meningkatkan kecukupan isi materi menunjukkan bahwa pada tahap desain masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dan diperbaiki. Setelah melalui proses revisi, dapat disimpulkan bahwa peningkatan cakupan materi akan lebih menyeluruh.

Pengembangan (development)

Pada tahap produksi media boneka tangan, hasil yang dihasilkan mendapatkan penilaian yang sangat positif dari para ahli di bidang media. Ini menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek visual dan teknisnya. Secara teori, media pembelajaran yang efektif harus memenuhi prinsip-prinsip seperti menarik, aman, mudah digunakan, serta sesuai dengan perkembangan peserta didik. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dibahas, karena media tersebut memiliki desain yang menarik, bahan yang aman, serta mampu mendukung proses interaksi dalam pembelajaran. Hasil pengecekan juga menunjukkan bahwa sebagian besar indikator mendapatkan skor maksimal, yang menunjukkan secara nyata bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan yang sangat tinggi. Namun demikian, ketiadaan perubahan besar dari para ahli media justru menunjukkan bahwa proses pengembangan telah berjalan dengan sangat matang sejak awal.

Implementasi (implementation)

Dalam hal penerapan, media dapat dilihat melalui hasil kuesioner tentang respons siswa, hasil wawancara dengan guru, serta hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan. Secara teori, media yang praktis adalah media yang mudah digunakan, tidak memerlukan persiapan yang memakan waktu, serta mampu meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media boneka tangan memenuhi seluruh kriteria yang telah ditentukan. Siswa mampu menggunakan media secara efektif, guru tidak mengalami hambatan dalam penerapan, serta seluruh tahapan role playing berjalan dengan lancar. Ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivis yang memfokuskan pada pentingnya siswa secara aktif terlibat dalam proses membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung. Namun, jika dilihat dari persentase responden siswa yang berada dalam kategori "praktis" sebesar 65,94%, dapat disimpulkan bahwa media inovatif harus mampu mencapai tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Kemungkinan penyebabnya adalah karena siswa masih belum terbiasa dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek atau penggunaan media pembelajaran yang baru tersebut.

Evaluasi (evaluation)

Dalam tahap efektivitas media, dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang mencapai tingkat signifikansi yang sangat tinggi. Persentase peningkatan kemampuan berbicara menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan berhasil meningkatkan keterampilan berbicara peserta. Hasil

ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis peran serta penggunaan media konkret mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa. Secara khusus, peningkatan dalam hal pengucapan, nada suara, kelancaran berbicara, pemilihan kata, keberanian dalam mengungkapkan diri, serta ekspresi yang lebih baik menunjukkan bahwa media tidak hanya meningkatkan hasil secara jumlah, tetapi juga memperbaiki kualitas keterampilan berbicara secara keseluruhan. Namun, dibandingkan dengan beberapa teori dan penelitian sebelumnya, terdapat sedikit variasi dalam tingkat peningkatan tersebut. Secara umum, kemampuan berbicara cenderung meningkat secara perlahan dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Namun, dalam penelitian ini terdapat peningkatan yang bermakna dalam jangka waktu yang relatif singkat. Hal ini mungkin terjadi karena partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar, penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian, serta penerapan metode role playing yang memberikan kesempatan belajar secara langsung. Dengan kata lain, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan secara tidak langsung bisa mempercepat peningkatan kemampuan berbicara anak selama proses pembelajaran, asalkan didukung oleh metode pembelajaran yang tepat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang relevan dan didukung oleh bukti-bukti empiris yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan secara terstruktur dengan menggunakan model ADDIE mampu menghasilkan produk yang memiliki nilai valid, praktis, dan efektif. Meskipun terdapat beberapa catatan

mengenai aspek kepraktisan dan kelengkapan materi, hal tersebut tidak merusak kualitas keseluruhan dari media tersebut. Temuan tersebut justru memperkuat bahwa pengembangan media pembelajaran harus dilakukan melalui proses evaluasi dan revisi yang berkelanjutan agar dapat mencapai tingkat kualitas yang optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media boneka tangan yang dilengkapi dengan naskah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SD. Hasil tes menunjukkan bahwa 93,3% siswa memperoleh nilai ≥ 85 dengan kategori sangat baik, sehingga telah memenuhi bahkan melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Persentase tersebut juga melebihi batas minimal ketuntasan klasikal sebesar 70%, sehingga hasil pembelajaran dapat dinyatakan tuntas dan valid peningkatan kemampuan berbicara siswa terlihat pada enam aspek penilaian, yaitu pengucapan, intonasi, kelancaran, pemilihan kata, keberanian diri, dan ekspresi. Penggunaan boneka tangan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan melalui kegiatan bermain peran, sehingga siswa lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi untuk berbicara. Selain itu, media ini membantu siswa mengucapkan kata dengan lebih jelas, menggunakan intonasi yang tepat, berbicara lebih lancar, memilih kosakata yang sesuai, berani tampil di depan kelas, serta menampilkan ekspresi yang mendukung isi cerita atau dialog.

Dengan demikian, media boneka tangan yang dilengkapi naskah dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan bermakna bagi peserta didik.

Daftar Pustaka

- Fayrus Abadi Slamet, M. P. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D).
- Anbarwati, D. A., Hilmiyati, F., & Farhurohman, O. (2021). Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Al-Mudarris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 4(2), 153–166.
- Purwanto et al., 2017. (2017). *Kelayakan Aspek Materi dan Media Dalam*. 2.
- Botirova, M. (2022, May 20). *Strategies And Techniques for Developing Speaking*. <https://doi.org/10.36074/logos-20.05.2022.068>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Daulay, R. A., Mastari Ramadhani, & Nizmi Putri. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Hand Puppet dalam Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD Negeri 108422

- Pasiran. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 4(3), 101–108.
<https://doi.org/10.57251/multiverse.v4i3.1865>
- Fatimah, S. N., & Putra, A. B. N. R. (2024). Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(11), 1097–1102.
<https://doi.org/10.17977/um064v4i112024p1097-1102>
- Gaga Sri Wahyuni, M., & Kurniawan, B. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Tema 5 Pengalamanku Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 69–75. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/index>
- Idham, S. Y., Subramaniam, I., Khan, A. B. B. M. A., & Mugair, S. K. (2022). The Effect of Role-Playing Techniques on the Speaking Skills of Students at University. *Theory and Practice in Language Studies*, 12(8), 1622–1629. <https://doi.org/10.17507/tpls.1208.19>
- Meishaparina, R., & Heryanto, D. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan berbicara Peserta Didik Kelas II SDN 013 Pasir Kaliki. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09.
- Noviyanawati, B. L., & Gede Agung, A. A. (2022). Pengembangan Media Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(2).
<https://doi.org/10.23887/jmt.v2i2.45667>

- Sulianto, J., Fita Asri Untari, M., & Yulianti, F. (2014). Media Boneka Tangan Dalam Metode Bercerita Untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 5.
- Toni, M., & Sudin, M. (2024). Research and Development (R&D) Interactive Media That Is Effective, Efficient and Fun for Students Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0). *Asian Journal of Social and Humanities*, 2, 2963–4946. <https://ajosh.org/>
- Herniyastuti, H., & Kadir, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Solusi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lamappapoleonro.*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v3i1.49>
- Surbakti, J. E., Nasution, N. A., Rambe, I. S., Sinaga, H. B., & Khairunnisa, K. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Swasta At-Taufiq Kelas Rendah. *Jurnal Nakula*, 2(4), 80–85. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i4.913>
- Satria, D., & Satria, D. (2025). Storytelling sebagai Teknik Pembelajaran Bercerita bagi Siswa Sekolah Dasar. 9(1), 10–17. <https://doi.org/10.26740/jpus.v9n1.p10-17>
- Durisa, A. I., Istiningsih, S., & Widodo, A. S. (2022). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. 5(2), 55–63. <https://doi.org/10.47178/elementary.v5i2.1678>

- Khairunnisa, K., & Aryanti, D. (2018). Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IIIB MI At-Thayyibah. 8(2), 107–116.
<https://doi.org/10.18592/ALADZKAPGMI.V8I2.2366>
- Gultom, C., Sihombing, R., & Harahap, S. H. (2024). Evaluasi Kemahiran Komunikasi Lisan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1801>
- Sugiyono.(2017). (n.d.). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* _ Perpustakaan Universitas Gresik.
- Setiawan., & Al.2024, E. (2024). *Pengembangan media*. 09(September).

The background of the page is a repeating pattern of the Universitas Muhammadiyah Surabaya logo. The logo is a green shield-shaped emblem with a central sunburst and gear-like design, surrounded by a laurel wreath. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is written in a circular path around the emblem, and "SURABAYA" is at the bottom. The pattern is arranged in a grid-like fashion across the entire page.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan

Surabaya, 7 Januari 2026 M
18 Rajab 1447 H

Nomor : 11/KET/IL.3.AU/FKIP/2025
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yang Terhormat

Kepala SD Muhammadiyah 10 Surabaya

Jl. Sidoyoso IX No.14, Simokerto, kec. Simokerto, Surabaya, Jawa Timur 60143.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan nikmat yang telah dilimpahkan kepada kita semua. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW serta keluarga dan sahabatnya.

Sehubungan dengan kegiatan penelitian yang akan dilakukan oleh mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, kami bermaksud untuk mengajukan izin penelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun penelitian ini akan dilaksanakan oleh:

Nama : Vera Yunita sari
NIM : 20221115004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Boneka Tangan Bermain Peran Bibi dan Kiko Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan berkenaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dekan,


Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd. PhD
NIP. 012.02.1.1990.16.226

Tembusan:

1. Para Wakil Dekan FKIP UMSurabaya.
2. Kaprodi dan Sekprodi S1- Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Morality, Intellectuality and Entrepreneurship

FAKULTAS AGAMA ISLAM | FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN | FAKULTAS TEKNIK
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS | FAKULTAS HUKUM | FAKULTAS ILMU KESEHATAN
FAKULTAS PSIKOLOGI | FAKULTAS REKREASI DAN OLAH RAGA | PROGRAM PASCA SARJANA

ADDRESS

Jl. Sutorejo No. 50 Kota Surabaya
Provinsi Jawa Timur Indonesia 60113
www.um-surabaya.ac.id

CONTACT

phone : 031 3811966
fax : 031 3813096
email : retrosip@um-surabaya.ac.id

Lampiran 2. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA BIBO DAN KIKO BONEKA TANGAN BERMAIN PERAN UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Nama Validator : Meifza Nanda Faradila, S.Pd., M.Pd.
 Bidang Keahlian :
 Asal Instansi :

A. Identitas

Judul : Pengembangan Media Bibo dan Kiko Boneka Tangan Bermain Peran Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar.

Pembuat : Vera Yunita Sari

Tanggal : 26 Februari 2026

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini digunakan untuk menilai kelayakan isi materi dalam media boneka tangan agar sesuai kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia.

C. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak/ibu terkait kelayakan materi.
- Mohon Ibu/Bapak memberikan skor pada setiap butir pernyataan pada masing-masing aspek dengan memberikan tanda (√) pada kolom dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 - o 4 = Setuju
 - o 3 = Cukup
 - o 2 = Kurang Setuju
 - o 1 = Sangat Kurang Setuju
- Bagian "Komentar Umum dan Saran" dapat diisi dengan masukan konstruktif untuk perbaikan instrumen.

D. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
Materi	Kelengkapan Materi	1. Kesesuaian materi keterampilan berbicara pada media boneka tangan bermain peran dengan komponen inti Kurikulum Merdeka.				✓

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
		2. Kesesuaian materi keterampilan berbicara pada media boneka tangan bermain peran dengan komponen dasar pembelajaran bahasa kelas II.				✓
	Kesesuaian tujuan pembelajaran.	3. Kesesuaian materi keterampilan berbicara dalam media boneka tangan dengan indikator pencapaian pembelajaran (CP) berbicara kelas II.				✓
	Keluasan materi.	4. Materi yang disajikan selaras dengan naskah dan skenario bermain peran yang digunakan dalam media boneka tangan.		✓		
	Keakuratan Materi.	5. Materi keterampilan berbicara pada media boneka tangan mudah dipahami dan disajikan secara jelas melalui naskah dengan metode role-playing. 6. Materi pada media boneka tangan bermain peran sesuai dengan konsep pengembangan keterampilan berbicara yang benar.				✓
	Materi dan media relevan	7. peran media boneka tangan bermain peran dalam membantu siswa kelas II memahami dan melatih keterampilan berbicara. 8. Kesesuaian materi Bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara di tingkat siswa kelas II Sekolah Dasar.				✓
Penggunaan Bahasa.	Penggunaan kaidah bahasa.	9. Bahasa yang digunakan dalam materi boneka tangan				✓

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
		sederhana, mudah dipahami, dan langsung pada inti dialog bermain peran.				
Penyajian	Kemenarikan materi dikembangkan.	10. Materi pada media boneka tangan bermain peran disusun secara menarik dan mudah diikuti oleh siswa.			✓	
	Kesesuaian materi dengan ilustrasi.	11. Ilustrasi karakter boneka tangan sesuai dengan materi keterampilan berbicara yang dibahas.			✓	

E. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

- Tujuan pembelajaran di perbaiki,
- lampiran materi harus di sesuaikan lembar validasi

F. REKOMENDASI

Berdasarkan penilaian yang sudah dilakukan, Angket Karakter Kewargaan yang dikembangkan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
- ② Layak digunakan setelah revisi.
3. Tidak layak digunakan.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan simpulan Ibu/Bapak.

Surabaya, 26 Februari 2026

Validator,


(Meirza Nanda Taradita, S.Pd., M.Pd.)
NIDN 724058905

Lembar Hasil Validasi Ahli Materi II

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA BIBO DAN KIKO BONEKA TANGAN BERMAIN PERAN UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Nama Validator : Indah F. S. Pd.
Bidang Keahlian : Wali Kelas 2
Asal Instansi : SD Muhammadiyah 10 Surabaya

A. Identitas

Judul : Pengembangan Media Bibo dan Kiko Boneka Tangan Bermain Peran Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar.

Pembuat : Vera Yunita Sari

Tanggal : 26 Februari 2026

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini digunakan untuk menilai kelayakan isi materi dalam media boneka tangan agar sesuai kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia.

C. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak/ibu terkait kelayakan materi.
2. Mohon Ibu/Bapak memberikan skor pada setiap butir pernyataan pada masing-masing aspek dengan memberikan tanda (✓) pada kolom dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
 - o 4 = Setuju
 - o 3 = Cukup
 - o 2 = Kurang Setuju
 - o 1 = Sangat Kurang Setuju
3. Bagian "Komentar Umum dan Saran" dapat diisi dengan masukan konstruktif untuk perbaikan instrumen.

D. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
Materi	Kelengkapan Materi	1. Kesesuaian materi keterampilan berbicara pada media boneka tangan bermain peran dengan komponen inti Kurikulum Merdeka.				✓

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
		2. Kesesuaian materi keterampilan berbicara pada media boneka tangan bermain peran dengan komponen dasar pembelajaran bahasa kelas II.				✓
	Kesesuaian tujuan pembelajaran.	3. Kesesuaian materi keterampilan berbicara dalam media boneka tangan dengan indikator pencapaian pembelajaran (CP) berbicara kelas II.				✓
	Keluasan materi.	4. Materi yang disajikan selaras dengan naskah dan skenario bermain peran yang digunakan dalam media boneka tangan.				✓
	Keakuratan Materi.	5. Materi keterampilan berbicara pada media boneka tangan mudah dipahami dan disajikan secara jelas melalui naskah dengan metode role-playing. 6. Materi pada media boneka tangan bermain peran sesuai dengan konsep pengembangan keterampilan berbicara yang benar.				✓
	Materi dan media relevan	7. peran media boneka tangan bermain peran dalam membantu siswa kelas II memahami dan melatih keterampilan berbicara. 8. Kesesuaian materi Bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara di tingkat siswa kelas II Sekolah Dasar.				✓
Penggunaan Bahasa.	Penggunaan kaidah bahasa.	9. Bahasa yang digunakan dalam materi boneka tangan			✓	

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
		sederhana, mudah dipahami, dan langsung pada inti dialog bermain peran.				
Penyajian	Kemenarikan materi dikembangkan.	10. Materi pada media boneka langan bermain peran disusun secara menarik dan mudah diikuti oleh siswa.			✓	
	Kesesuaian materi dengan ilustrasi.	11. Ilustrasi karakter boneka tangan sesuai dengan materi keterampilan berbicara yang dibahas.				✓

E. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Dengan adanya pembelajaran media seperti Bibi dan Kiko siswa dapat memahami pembelajaran yang efektifitas dan berinovasi.

F. REKOMENDASI

Berdasarkan penilaian yang sudah dilakukan, Angket Karakter Kewargaan yang dikembangkan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan setelah revisi.
3. Tidak layak digunakan.

Mohon di lingkari pada nomor yang sesuai dengan simpulan Ibu/Bapak.

Lampiran 3. Lembar Hasil Validasi Ahli Media

Pembuat : Vera Yunita Sari

Validator : Dr., Deni Adi Putra, S.Pd., M.Pd.

Tanggal Validasi 1 april 2026

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini digunakan untuk mengukur kelayakan media alat peraga boneka tangan pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan berbicara berbasis ADDIE untuk peserta didik

C. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu terkait mengukur kelayakan media alat peraga boneka tangan pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan berbicara berbasis ADDIE untuk peserta didik

2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:

Skor 4: Setuju

Skor 3: Cukup

Skor 2: Kurang Setuju

Skor 1: Sangat Kurang Setuju

3. Mohon diberikan tanda checklist (V) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.

4. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini. Semoga Bapak/Ibu selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan.

A. PENILAIAN

Aspek penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi			
			1	2	3	4
Desain Media	Kemenarikan media	1. Tampilan media boneka tangan bermain peran menarik untuk digunakan sebagai alat peraga pembelajaran berbicara.				✓
		2. Tampilan boneka tangan menarik perhatian siswa kelas II untuk berlatih berbicara.				✓
	Tampilan Fisik	3. Gambar wajah dan ekspresi pada boneka tangan jelas dan mudah dilihat.				✓
		4. Hasil jahit/perekat komponen boneka tangan rapi, tidak longgar atau rusak.				✓
	Kombinasi warna dan gambar pada media.	5. Warna kain untuk boneka tangan cerah dan menarik bagi siswa kelas II.				✓
		6. Desain karakter boneka tangan lucu dan mudah dipahami untuk keterampilan berbicara.				✓
Pembelajaran	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar	7. Bahan kain boneka tangan kuat, tahan lama untuk penggunaan berulang di kelas.			✓	
		8. Kerapian konstruksi boneka tangan (tangan masuk) sudah baik.				✓
		9. Bahan boneka tangan aman (non-toxic, tidak tajam) dan				✓

Aspek penilaian	Indikator	Pertanyaan	Skor Validasi			
			1	2	3	4
Penggunaan media		mendukung latihan berbicara kelas II.				
		10. Media boneka tangan sesuai dengan indikator pembelajaran materi bahasa Indonesia (mengetahui dan menghargai perbedaan).			✓	
		11. Fungsi gerakan boneka tangan mendukung simulasi dialog berbicara sehari-hari.				✓
	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	12. Boneka tangan sesuai perkembangan motorik dan minat siswa kelas II SD.				✓
		13. boneka tangan mendorong siswa aktif berbicara melalui role-play interaktif.				✓
		14. Pesan visual (ekspresi boneka) jelas mendukung latihan berbicara.			✓	
	Petunjuk penggunaan media	15. Boneka tangan dilengkapi panduan penggunaan (cara memegang) yang mudah dipahami guru/siswa.				✓
	Kemudahan penggunaan media	16. Label/instruksi pada boneka tangan menggunakan bahasa sederhana untuk anak kelas II.				✓
		17. Ukuran dan berat boneka tangan sesuai kemampuan tangan siswa kelas II untuk role-play.				✓

B. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Untuk MORA yang dihasilkan mungkin bisa dibuat lebih banyak jumlahnya, supaya bisa lebih efektif waladi

C. REKOMENDASI

Berdasarkan penilaian yang sudah dilakukan, Angket Ahli Media yang dikembangkan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan setelah revisi.
3. Tidak layak digunakan.

Mohon diilingkari pada nomor yang sesuai dengan simpulan Ibu/Bapak.

Surabaya, 1 april 2026

Validator,



(Dr., Deni Adi Putra, S.Pd., M.Pd.)

NIDN. 714068901

Lampiran 4. Lembar Hasil Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA BIBO DAN KIKO BONEKA TANGAN BERMAIN PERAN UNTUK KETERAMPILAN BERCICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Nama Validator : AEIF A.Y.
 Bidang Keahlian : 2
 Asal Instansi :

A. PENGANTAR

Angket ini peneliti ajukan untuk mengetahui respon siswa setelah pembelajaran, demi tercapainya hasil yang diinginkan dimohon kesediaan adik-adik untuk berpartisipasi dengan mengisi angket ini secara lengkap akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasi adik-adik dalam penelitian ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah butir-butir pernyataan pada tabel dengan teliti, jika ada yang kurang jelas tanyakan.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada setiap butir pernyataan di salah satu kolom jawaban dengan keterangan sebagai berikut.
 SS = Sangat Setuju (4)
 S = Setuju (3)
 TS = Tidak Setuju (2)
 STS = Sangat Kurang Setuju (1)
3. Periksa kembali hasil pengisian sehingga adik-adik yakin tidak ada yang terlewatkan
4. Terima kasih bantuan dan kerja samanya

C. PENILAIAN

Aspek	Pertanyaan	Kriteria Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Kebutuhan belajar.	Media sesuai dengan apa yang saya butuhkan untuk belajar berbicara.	✓			
	Media membantu saya menyampaikan pendapat sederhana.	✓			
Masalah	Media mengatasi kesulitan saya berbicara lantang di kelas.		✓		
	Isi Cerita dalamnaskah dan menggunakan boneka tangan untuk media utama sangat mudah saya pahami untuk berlatih bicara.	✓			
	Media boneka tangan membantu saya lebih aktif dalam berbicara.	✓			
	Rancangan media mendukung saya	✓			

Aspek	Pertanyaan	Kriteria Penilaian			
		SS	S	TS	STS
	berdialog dengan teman.				
Durasi pada pelaksanaan.	Waktu menggunakan media pas, tidak terlalu lama atau pendek.		✓		
Keterlibatan dan minat belajar.	Media dibuat rapi dan menyenangkan untuk latihan berbicara.		✓		
	Media sangat membantu saya dalam mengucapkan kata baru.		✓		
	saya aktif ikut serta dan berbicara saat pakai media ini.	✓			
Manfaat dan Kesesuaian.	Saat pakai media, saya bisa berbicara lancar seperti yang diajarkan.		✓		

Lampiran 5. Lembar Hasil Wawancara Guru Kelas II

Nama : Indah F, S.Pd.
 Kelasyang Diampu : 2
 Lama Mengajar : 3 tahun

No	Kategori	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kondisi awal	Bagaimana kondisi awal keterampilan berbicara siswa kelas II SD sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan media boneka tangan.	Kondisi awal pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas II sebelum menggunakan media boneka masih tergolong rendah.
2.	Potensi Media	Setelah ibu mengenal konsep penggunaan media boneka tangan, bagaimana pandangan ibu terhadap potensi media tersebut dalam pembelajaran keterampilan berbicara.	Setelah mengenal konsep penggunaan media, saya memandang serta memiliki potensi yang sangat baik dalam pembelajaran.
3.	Dukungan peran	Menurut ibu bagaimana media boneka tangan dapat mendukung penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan berbicara di kelas II SD.	Siswa jadi lebih aktif berbicara, berimajinasi (media boneka tangan sangat mendukung metode bermain peran).
4.	Aspek berbicara	Aspek keterampilan berbicara apa saja yang diperkirakan dapat berkembang melalui penggunaan media boneka tangan pada siswa kelas II SD.	Yang berkembang meliputi kelancaran berbicara, dan kejelasan pengucapan. Selain itu kemampuan menyusun kalimat dan memiliki keberanian.
5.	Keunggulan media	Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan, apa keunggulan penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SD.	Media boneka lebih menarik dan menyenangkan dibanding metode konvensional, sehingga siswa lebih aktif dan antusias, serta interaksi dan latihan berbicara lebih intens.
6.	Relevansi perkembangan	Menurut ibu seberapa relevan penggunaan media boneka tangan dalam mendukung perkembangan bahasa, sosial, emosional, siswa usia dini.	Penggunaan media sangat relevan karena mendukung perkembangan bahasa melalui bercerita, siswa belajar berinteraksi dan bekerjasama.
7.	Kelayakan media	Apakah ibu menilai bahwa media boneka tangan layak diterapkan sebagai alternatif pembelajaran keterampilan berbicara di kelas II SD.	Iya, media boneka layak diterapkan sebagai alternatif pembelajaran keterampilan berbicara karena dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berbicara siswa. Selain itu pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Lampiran 6. Lembar Soal Test Peserta Didik

LEMBAR TES BELAJAR SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA BIBO DAN KIKO BONEKA TANGAN BERMAIN PERAN UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Nama : Calista
Kelas : 2

A. PENGANTAR

Lembar postest ini peneliti ajukan untuk mengetahui respon siswa setelah pembelajaran menggunakan E-Modul. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan adik-adik untuk berpartisipasi dengan mengisi postest ini secara lengkap. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasi adik-adik dalam penelitian ini.

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dari setiap soal dengan menuliskan huruf a, b, c, atau d pada tempat yang disediakan.

1. Siapa nama tokoh kucing dalam cerita ini?

- ☒ a. Kiko
- ☐ b. Bibo
- ☐ c. Bobi
- ☐ d. Kiki

2. Siapa nama tokoh burung dalam cerita ini?

- ☒ a. Bibo
- ☐ b. Bobi
- ☐ c. Kiki
- ☐ d. Kiko

3. Apa yang bisa dilakukan bibo si burung?

- ☐ a. Berlari cepat
- ☐ b. Terbang tinggi
- ☐ c. Berenang di air
- ☒ d. Memanjat pohon

4. Bibo punya tempat tinggal di pohon. Kiko bilang dia tidak akan mengambilnya.

Sikap Kiko itu artinya dia...

- a. Pelit
- b. Jahat
- ☒ c. Saling menghormati
- d. Suka marah

5. Pesan baik dari cerita Bibo dan Kiko adalah...

- a. Kita tidak boleh berteman kalau berbeda.
- b. Kita harus selalu bertengkar.
- ☒ c. Kita harus rukun walau berbeda.
- d. Kucing harus makan burung

6. Berdasarkan cerita "Persahabatan Bibo & Kiko", di manakah latar tempat yang disebutkan dalam cerita?

- a. Di dalam gua
- b. Di pohon
- c. Di sungai
- ☒ d. Di padang rumput

7. Apa isi percakapan dalam dialog tersebut?

- a. Mereka membahas makanan
- ☒ b. Mereka membahas perbedaan dan persahabatan
- c. Mereka membahas permainan
- d. Mereka membahas sekolah

8. Mengapa Kiko tidak mengambil sarang milik Bibo?

- a. Karena takut dimarahi
- ☒ b. Karena ia punya rumah sendiri
- c. Karena tidak suka pohon

9. Bagaimana hubungan antara Bibo dan Kiko?

- a. Musuh
- ☒ b. Saudara
- c. Teman
- d. Guru dan murid

10. Apa pesan atau amanat dari cerita tersebut?

- a. Kita harus bersaing dengan teman
- b. Kita harus hidup sendiri
- ☒ c. Kita harus saling menghormati dan hidup rukun
- d. Kita harus mengambil milik orang lain

B. PENILAIAN LISAN

Intruksi: Siswa diminta melakukan bermain peran sederhana menggunakan boneka tangan dan bercerita tentang "Persahabatan Bibo dan Kiko Indahnya Kebersamaan selama 10-15menit."

No	Aspek yang di nilai	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Pelafalan	Mengucapkan kata dengan jelas dan benar				✓
2.	Intonasi	Menggunakan tinggi-rendah suara sesuai dialog				✓
3.	Kelancaran	Berbicara tanpa banyak jeda atau pengulangan				✓
4.	Pilihan Kata	Menggunakan kosakata yang sesuai peran				✓
5.	Keberanian	Berani tampil dan berbicara di depan kelas				✓
6.	Ekspresi	Menampilkan mimik dan gerakan sesuai tokoh				✓

Lembar Soal Test Peserta Didik II

LEMBAR TES BELAJAR SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA BIBO DAN KIKO BONEKA TANGAN BERMAIN PERAN UNTUK KETERAMPILAN BERCICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Nama : Fatan
Kelas : 2

A. PENGANTAR

Lembar postest ini peneliti ajukan untuk mengetahui respon siswa setelah pembelajaran menggunakan E-Modul. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan adik-adik untuk berpartisipasi dengan mengisi postest ini secara lengkap. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasi adik-adik dalam penelitian ini.

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dari setiap soal dengan menuliskan huruf a, b, c, atau d pada tempat yang disediakan.

1. Siapa nama tokoh kucing dalam cerita ini?

- ☒ a. Kiko
- ☐ b. Bibo
- ☐ c. Bobi
- ☐ d. Kiki

2. Siapa nama tokoh burung dalam cerita ini?

- ☒ a. Bibo
- ☐ b. Bobi
- ☐ c. Kiki
- ☐ d. Kiko

3. Apa yang bisa dilakukan bibo si burung?

- ☒ a. Bertari cepat
- ☐ b. Terbang tinggi
- ☐ c. Berenang di air
- ☐ d. Memanjat pohon

4. Bibo punya tempat tinggal di pohon. Kiko bilang dia tidak akan mengambilnya.

Sikap Kiko itu artinya dia...

a. Pelit

b. Jahat

☒ c. Saling menghormati

d. Suka marah

5. Pesan baik dari cerita Bibo dan Kiko adalah...

a. Kita tidak boleh berteman kalau berbeda.

b. Kita harus selalu bertengkar.

☒ c. Kita harus rukun walau berbeda.

d. Kucing harus makan burung

6. Berdasarkan cerita "Persahabatan Bibo & Kiko", di manakah latar tempat yang disebutkan dalam cerita?

a. Di dalam gua

b. Di pohon

c. Di sungai

☒ d. Di padang rumput

7. Apa isi percakapan dalam dialog tersebut?

a. Mereka membahas makanan

☒ b. Mereka membahas perbedaan dan persahabatan

c. Mereka membahas permainan

d. Mereka membahas sekolah

8. Mengapa Kiko tidak mengambil sarang milik Bibo?

a. Karena takut dimarahi

☒ b. Karena ia punya rumah sendiri

c. Karena tidak suka pohon

d. Karena ingin pindah tempat

9. Bagaimana hubungan antara Bibo dan Kiko?

- a. Musuh
- ☒ b. Saudara
- c. Teman
- d. Guru dan murid

10. Apa pesan atau amanat dari cerita tersebut?

- a. Kita harus bersaing dengan teman
- b. Kita harus hidup sendiri
- ☒ c. Kita harus saling menghormati dan hidup rukun
- d. Kita harus mengambil milik orang lain

B. PENILAIAN LISAN

Intruksi: Siswa diminta melakukan bermain peran sederhana menggunakan boneka tangan dan bercerita tentang "Persahabatan Bibo dan Kiko Indahnya Kebersamaan selama 10-15menit."

No	Aspek yang di nilai	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Pelafalan	Mengucapkan kata dengan jelas dan benar				✓
2.	Intonasi	Menggunakan tinggi-rendah suara sesuai dialog				✓
3.	Kelancaran	Berbicara tanpa banyak jeda atau pengulangan			✓	✓
4.	Pilihan Kata	Menggunakan kosakata yang sesuai peran				✓
5.	Keberanian	Berani tampil dan berbicara di depan kelas				✓
6.	Ekspresi	Menampilkan mimik dan gerakan sesuai tokoh				✓

Lampiran 7. Lembar Hasil Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

PENGEMBANGAN MEDIA BIBO DAN KIKO BONEKA TANGAN BERMAIN PERAN UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Nama Validator :*Indah F. S. P.*.....
Bidang Keahlian :
Asal Instansi :

A. PENGANTAR

Angket ini peneliti ajukan untuk mengetahui respon guru setelah pembelajaran, demi tercapainya hasil yang diinginkan dimohon kesediaan bapak/ibu guru untuk berpartisipasi dengan mengisi angket ini secara lengkap akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu terkait kelayakan.
2. Mohon Ibu/Bapak memberikan skor pada setiap butir pernyataan pada masing-masing aspek dengan memberikan tanda (✓) pada kolom dengan kriteria penilaian sebagai berikut.
SS = Sangat Setuju (4)
S = Setuju (3)
TS = Tidak Setuju (2)
STS = Sangat Kurang Setuju (1)
3. Terima kasih bantuan bapak/ibu.

C. PENILAIAN

Aspek	Pertanyaan	Kriteria Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Kemudahan penggunaan.	Media boneka tangan mudah digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara di kelas II SD.	✓			
	Petunjuk penggunaan media boneka tangan (seperti naskah dan skenario bermain peran) jelas dan mudah dipahami oleh guru wali kelas.	✓			
	Persiapan dan penyimpanan media boneka tangan tidak memerlukan waktu atau biaya yang berlebihan.		✓		
	Media boneka tangan dapat dioperasikan dengan mudah oleh guru tanpa bantuan alat tambahan yang rumit.		✓		
	Integrasi media boneka tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD terasa praktis dan tidak mengganggu		✓		

Aspek	Pertanyaan	Kriteria Penilaian			
		SS	S	TS	STS
	jadwal kelas.				
Kesesuaian waktu dan efisien.	Modul ajar media boneka tangan memiliki alokasi waktu yang sesuai untuk 2 pertemuan pembelajaran keterampilan berbicara kelas II SD.		✓		
	Modul ajar tersebut efisien dalam penggunaan waktu, sehingga siswa dapat menyelesaikan kegiatan bermain peran tanpa terburu-buru atau terlalu lama.		✓		
	Struktur modul ajar media boneka tangan dirancang secara efisien, dengan langkah-langkah yang ringkas dan tidak membebani guru atau siswa.		✓		
Kesesuaian dengan konteks kurikulum dan pembelajaran.	Modul ajar media boneka tangan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia kelas II SD pada Kurikulum Merdeka.	✓			
	Isi modul ajar relevan dengan konteks pembelajaran sehari-hari siswa kelas II SD, termasuk tema dan materi keterampilan berbicara.	✓			
	Modul ajar selaras dengan prinsip pembelajaran berbasis aktivitas dan bermain peran dalam kurikulum saat ini.		✓		
Manfaat dan dampak terhadap proses pembelajaran.	Modul ajar media boneka tangan memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SD.		✓		
	Penggunaan modul ajar ini berdampak positif terhadap keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
	Modul ajar media boneka tangan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan dengan dampak yang efisien dan berkelanjutan.		✓		

Lampiran 8. Hasil Dokumentasi Peserta Didik



Gambar 5. Observasi Pembelajaran kelas II



Gambar 6. Memperkenalkan Karakter Boneka Tangan



Gambar 7. Wujud Media Boneka Tangan

Lampiran 9. Hasil Cek Plagiasi

Page 2 of 44 - Integrity Overview

Submission ID: 13594894764

20% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

17%	Internet sources
12%	Publications
4%	Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Page 2 of 44 - Integrity Overview

Submission ID: 13594894764

Lampiran 10. Pernyataan Bebas Plagiasi



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

**Biro
Perpustakaan**

 <https://library.um-surabaya.ac.id>
 081336590188
 perpustakaan@um-surabaya.ac.id

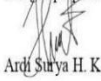
SURAT KETERANGAN BUKTI BEBAS PLAGIASI

Naskah tugas akhir / skripsi / karya tulis / tesis*) yang diserahkan atas :

Nama : Vera Yunita Sari
NIM : 20221115004
Fakultas/Prodi : Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains/(S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Alamat : Surabaya, Rusun Sumbo J. No 101 sby
Judul : Pengembangan Media Bibo dan Kiko Boneka Tangan Bermain Peran Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar

telah **diserahkan dan memenuhi kriteria** batas maksimal yang sudah ditentukan.

Petugas perpustakaan


Ardi Surya H. K.

Surabaya, 17 Juni 2026

Mahasiswa


Vera Yunita Sari



Mengetahui,
Kepala Perpustakaan


Dr. Rano Abidin, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 11. Modul Ajar

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

FORMASI UMUM

IDENTITAS SEKOLAH

Penulis : Vera Yunita Sari

Jenjang : SD

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 10 Surabaya

Tahun : 2026

Kelas / Fase : II / Fase A

Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 x 35 menit)

Topik : Persahabatan Bibi dan Kiko – Indahya Kebersamaan

Metode Pembelajaran : Role Playing (Bermain Peran)

Model Pembelajaran : Pembelajaran Aktif dan Kolaboratif

Capaian Pembelajaran

- ❖ C2 (Memahami) → Mengidentifikasi unsur cerita dan menjelaskan isi cerita.
- ❖ C3 (Menerapkan) → Mempraktikkan atau memerankan tokoh melalui kegiatan role playing.

Profil Pelajar Pancasila

- ✓ Beriman dan berakhlak mulia
- ✓ Bergotong royong
- ✓ Bernalar kritis
- ✓ Kreatif

Sarana dan Prasarana

- ✓ Naskah "Persahabatan Bibi dan Kiko"
- ✓ Media boneka tangan Bibi dan Kiko
- ✓ Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Target Peserta Didik

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar (bukan anak berkebutuhan khusus)

Komponen Inti

Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur cerita sederhana (tokoh, latar, dan pesan moral) melalui kegiatan menyimak cerita *Persahabatan Bibi dan Kiko* dengan benar.
- Peserta didik mampu menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan tentang isi cerita secara lisan dengan bahasa yang santun dan percaya diri.
- Peserta didik mampu memerankan tokoh dalam cerita melalui kegiatan bermain peran (role playing) dengan menunjukkan kerja sama, keberanian, dan penghayatan tokoh yang baik serta menerapkan nilai menghormati perbedaan dan hak milik orang lain.

Pemahaman Bermakna

- Walaupun memiliki perbedaan, setiap makhluk dapat hidup rukun dan saling menghormati. Kita juga harus menghargai hak milik orang lain.

Pertanyaan Pemantik

1. Apakah kamu mempunyai sahabat?
2. Apakah sahabatmu memiliki sifat yang berbeda denganmu?
3. Mengapa kita harus menghormati milik orang lain?

Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Pendahuluan

- ✓ Guru memberi salam dan memimpin doa.
- ✓ Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- ✓ Guru mengajak siswa bernyanyi lagu tentang persahabatan, link video : <https://youtu.be/WqsIRLcFR4Q?si=95qJN4drKuoayGTz>
- ✓ Guru menunjukkan/memperkenalkan media Bibi dan Kiko kepada peserta didik.

- ✓ Guru mengajukan pertanyaan pemantik.
- ✓ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

B. Kegiatan Inti (50 menit)

1. Eksplorasi Cerita (10 menit)

Guru membacakan atau menampilkan naskah:

Persahabatan Bibo dan Kiko – Indahnnya Kebersamaan



Judul : Persahabatan Bibo & Kiko – Indahnnya Kebersamaan.

ACT 1

Scene 1

Lokasi: taman rumah

Waktu: Pagi hari

Deskripsi: Di sebuah taman hijau dekat pohon besar dan jalan setapak yang tenang.

Karakter:

- Si Burung Bibo : Ramah & Cerdas
- Si Kucing Kiko : Mandiri & Peduli

Dialog:

Halo Kiko, kita berbeda ya. Aku bisa terbang, kamu bisa berlari."

Kiko: "Iya, Bibo. Tapi kita tetap bisa berteman."

Bibo: "Benar. Aku punya sarang di pohon, itu milikku."

Kiko: "Aku tidak akan mengambilnya, Bibo. Aku juga punya rumah sendiri."

Bibo: "Terima kasih, Kiko. Kita harus saling menghormati."

Kiko: "Iya, walaupun berbeda, kita tetap rukun dan saling menjaga."






Judul : Persahabatan Bibo & Kiko – Indahnnya Kebersamaan.

Scene 2

Lokasi: Taman rumah

Waktu: Malam hari

Deskripsi: Taman yang tenang dengan beberapa lampu taman yang menyala.

Karakter:

Si burung Bibo
Si Kucing Kiko

Dialog:

Bibo: "Kalau aku, aku senang terbang mengelilingi pohon-pohon tinggi di sini."

Kiko: "Wah, pasti pemandangannya indah dari atas ya?"

Bibo: "Iya, aku bisa melihat seluruh taman dan sungai kecil di ujung sana."

Kiko: "Aku belum pernah ke sana. Besok kita ke sana bersama, yuk!"

Bibo: "Tentu saja! Aku bisa menunjukkan jalannya dari atas."

Kiko: "Dan aku bisa menemaniimu berjalan di bawah."

Bibo: "Kita saling membantu ya, Kiko."

Kiko: "Benar, karena kita sahabat."

Pesan dan moral :

walaupun kita berbeda-beda, kita tetap bisa berteman dengan rukun kita harus saling menghormati dan tidak mengambil hak milik makhluk lain dengan begitu hidup menjadi damai dan menyenangkan.




Siswa menyimak isi cerita.

Guru bertanya:

- Siapa tokoh dalam cerita?
- Di mana cerita berlangsung?

- Apa yang dibicarakan Bibo dan Kiko?

2. Diskusi Isi Cerita (10 Menit)

Peserta didik bersama guru mengidentifikasi:

Unsur Cerita	Jawaban
Tokoh	Bibo dan Kiko
Latar Tempat	Taman Rumah
Latar Waktu	Pagi dan Malam hari
Pesan Moral	Menghormati Perbedaan dan Hak milik orang lain

Guru menegaskan nilai-nilai persahabatan dalam cerita.

3. Role Playing/Bermain Peran (20 Menit)

Langkah-Langkah

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, Setiap kelompok terdiri atas:

- ✓ 1 siswa sebagai Bibo
- ✓ 1 siswa sebagai Kiko
- ✓ 1 siswa sebagai narator (opsional)
- ✓ Guru membagikan naskah.
- ✓ Siswa berlatih membaca naskah.
- ✓ Setiap kelompok tampil di depan kelas.

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.
2. Guru memberikan penguatan:

- Menghormati perbedaan.
- Menjaga persahabatan.
- Tidak mengambil milik orang lain.

3. Guru memberikan apresiasi kepada siswa.
4. Doa penutup.

Refleksi Peserta Didik dan Guru

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apa yang kamu pelajari dari cerita Persahabatan Bibo dan Kiko hari ini?	
2.	Bagaimana perasaanmu saat bermain peran sebagai tokoh dalam cerita?	
3.	Sikap baik apa yang akan kamu terapkan setelah mengikuti pembelajaran hari ini?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apakah tujuan pembelajaran tentang mengidentifikasi unsur cerita dan bermain peran telah tercapai?	
2.	Bagaimana tingkat partisipasi dan kerja sama peserta didik selama kegiatan role playing berlangsung?	
3.	Apa tindak lanjut yang perlu dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik pada pembelajaran berikutnya?	

Indah F, S.Pd.

Vera Yunita Sari

Asesmen

1. Asesmen Diagnosis
 2. Asesmen Formatif
- Rubrik Bermain Peran

Aspek	Baik sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Kejelasan suara	Sangat jelas	Jelas	Kurang jelas	Tidak jelas
Penghayatan tokoh	Sangat baik	baik	cukup	kurang
Kerja sama	Sangat kompak	Kompak	Kurang kompak	Tidak kompak
Keberanian tampil	Sangat percaya diri	Percaya diri	Kurang percaya diri	Malu tampil

Nilai akhir = jumlah skor 6 x 100

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama: _____

Kelas: _____

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dari setiap soal dengan menuliskan huruf a, b, c, atau d pada tempat yang disediakan.

1. Siapa nama tokoh kucing dalam cerita ini?

- a. Kiko
- b. Bibo
- c. Bobi
- d. Kiki

2. Siapa nama tokoh burung dalam cerita ini?

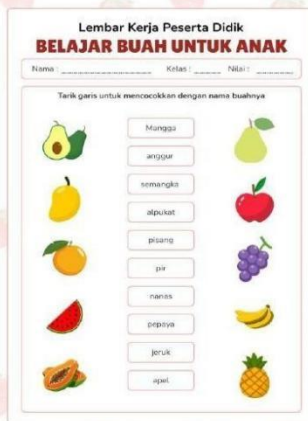
- a. Bibo
- b. Bobi
- c. Kiki
- d. Kiko

3. Apa yang bisa dilakukan bibo si burung?

- a. Berlari cepat
- b. Terbang tinggi
- c. Berenang di air
- d. Memanjat pohon

4. Bibo punya tempat tinggal di pohon. Kiko bilang dia tidak akan mengambilnya. Sikap Kiko itu artinya dia...
- Pelit
 - Jahat
 - Saling menghormati
 - Suka marah
5. Pesan baik dari cerita Bibo dan Kiko adalah...
- Kita tidak boleh berteman kalau berbeda.
 - Kita harus selalu bertengkar.
 - Kita harus rukun walau berbeda.
 - Kucing harus makan burung
6. Berdasarkan cerita "Persahabatan Bibo & Kiko", di manakah latar tempat yang disebutkan dalam cerita?
- Di dalam gua
 - Di pohon
 - Di sungai
 - Di padang rumput
7. Apa isi percakapan dalam dialog tersebut?
- Mereka membahas makanan
 - Mereka membahas perbedaan dan persahabatan
 - Mereka membahas permainan
 - Mereka membahas sekolah
8. Mengapa Kiko tidak mengambil sarang milik Bibo?
- Karena takut dimarahi
 - Karena ia punya rumah sendiri
 - Karena tidak suka pohon
 - Karena ingin pindah tempat
9. Bagaimana hubungan antara Bibo dan Kiko?
- Musuh
 - Saudara
 - Teman
 - Guru dan murid
10. Apa pesan atau amanat dari cerita tersebut?
- Kita harus bersaing dengan teman

- b. Kita harus hidup sendiri
- c. Kita harus saling menghormati dan hidup rukun
- d. Kita harus mengambil milik orang lain



D. Sikap Baik

Beri tanda (✓) pada perilaku yang benar!

Pertanyaan	Ya	Tidak
Saya menghormati teman yang berbeda.		
Saya mengambil barang teman tanpa izin.		
Saya bermain rukun dengan teman.		
Saya menjaga persahabatan.		

Pengayaan

Bagi siswa yang sudah mencapai tujuan pembelajaran:

- ✓ Membuat naskah baru antara Bibi dan Kiko tentang kerja sama.
- ✓ Menceritakan pengalaman berteman di depan kelas.

Remedial

Bagi siswa yang memerlukan bimbingan:

- ✓ Membaca ulang naskah bersama guru.
- ✓ Menjawab pertanyaan sederhana tentang tokoh dan pesan moral cerita.

Glosarium

1. Cerita : Rangkaian peristiwa yang disampaikan secara lisan atau tertulis untuk memberikan hiburan dan pesan kepada pembaca atau pendengar.
2. Tokoh: Pelaku yang berperan dalam sebuah cerita.
3. Latar: Keterangan mengenai tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu peristiwa dalam cerita.
4. Pesan Moral (Amanat): Nilai atau pelajaran yang dapat dipetik dari sebuah cerita.
5. Persahabatan: Hubungan baik antara dua orang atau lebih yang saling menyayangi, menghargai, dan membantu.
6. Menghormati: Sikap menghargai orang lain, perbedaan, serta hak milik orang lain.
7. Hak Milik: Sesuatu yang dimiliki seseorang dan harus dijaga serta dihormati oleh orang lain.
8. Role Playing (Bermain Peran): Kegiatan memerankan tokoh atau karakter tertentu untuk memahami

isi cerita atau suatu keadaan.

9. Naskah : Percakapan antara dua tokoh atau lebih dalam sebuah cerita.

10. Narator: Orang yang menceritakan atau menjelaskan jalannya cerita kepada pendengar atau penonton.

11. Kerja Sama: Sikap saling membantu dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang sama.

12. Keberanian: Sikap percaya diri dalam melakukan atau menyampaikan sesuatu yang benar.

13. Perbedaan: Keadaan yang menunjukkan adanya ketidaksamaan sifat, bentuk, atau kemampuan antarindividu.

14. Menyimak: Kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian untuk memahami informasi yang disampaikan.

Bahan Bacaan Peserta Didik dan Guru

- ✧ Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikdasmen. Digunakan sebagai acuan dalam penyusunan tujuan pembelajaran, materi, dan asesmen Bahasa Indonesia Fase A.
- ✧ Buku Bahasa Indonesia Kelas II SD Fase A Kurikulum Merdeka. Digunakan untuk memperdalam pemahaman tentang unsur cerita sederhana, tokoh, latar, dan pesan moral serta melatih keterampilan berbicara dan menyimak.

Daftar Pustaka

- kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikdasmen.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Hamalik, Oemar. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. (2018). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Naskah cerita "Persahabatan Bibi dan Kiko – Indahnya Kebersamaan" karya penulis modul (2026).

Lampiran 12. Surat Keterangan Terbit Artikel (Loa)



LETTER OF ACCEPTANCE

Dear authors:

Vera Yunita Sari¹, Ishmatun Naila², Fajar Setiawan³
Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2,3}

We are pleased to inform you that your paper entitled:

"Pengembangan Media Boneka Tangan Bermain Peran Bibi dan Kiko untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar"

has been reviewed to be published at

JPLED: Journal of Practice Learning and Educational Development
Volume: 6, Number: 4

Please wait for the next process to publish the paper and make the payments for publication fee before the deadline, visit our website for more information.

Padang, June 25, 2026

JPLED: Journal of Practice Learning and Educational Development
Indonesia



R. Alim Harun Pamungkas
Editor in Chief

Published by **GAES (Global Action and Education for Society)**
Address: Jalan Selat Sunda IV/D4 Lesanpuro, Kedung Kandang, Malang, Indonesia
Address (Branch): Komplek Pondok Pinang D7 Lubuk Buaya, Koto Tengah, Padang, Indonesia
E-mail: jpled@gaes-edu.com



Lampiran 13. Bukti Kendali Bimbingan

Menampilkan 1-16 dari 16 hasil

No.	Tanggal	Topik	Saran/Komentar	Pembimbing	
1	2025-10-02	Media alat peraga bermain peran pada pembelajaran bahasa : pengembangan dengan desain addie untuk keterampilan berbicara siswa sekolah dasar	ACC	Ishmatun Naila	
2	2025-10-06	MEDIA ALAT PERAGA BONEKA TANGAN BERMAIN PERAN PADA PEMBELAJARAN BAHASA : PENGEMBANGAN DENGAN DESAIN ADDIE UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR	Perbaikan judul dan ACC	Fajar Setiawan	
3	2025-12-22	bimbingan online	topik pendahuluan dan metode sudah diacc	Ishmatun Naila	
4	2025-12-29	pendahuluan dan metode	bagian indikator harus sesuai sumber	Ishmatun Naila	
5	2025-12-30	pendahuluan dan metode	acc karena sudah sesuai arahan	Fajar Setiawan	
6	2026-01-05	perubahan judul	PENGEMBANGAN MEDIA BIBO DAN KIKO BONEKA TANGAN BERMAIN PERAN UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR	Fajar Setiawan	
7	2026-01-05	untuk penelitian	membuat instrumen sesuai arahan	Ishmatun Naila	
8	2026-01-07	untuk penelitian	menambahkan validator sesuai instrumen yg sudah di buat	Fajar Setiawan	
9	2026-04-13	hasil dan pembahasan, kesimpulan, daftar pustaka.	revisi hasil dan pembahasan	Ishmatun Naila	
10	2026-04-22	pendahuluan metode, hasil dan pembahasan, kesimpulan, daftar pustaka, abstrak.	di acc	Ishmatun Naila	
11	2026-04-27	pendahuluan, metode, hasil dan pembahasan, kesimpulan, daftar pustaka, abstrak	acc	Fajar Setiawan	
12	2026-05-04	tanda tangan persetujuan dosen pembimbing	setelah acc meminta tanda tangan dosen 1 untuk persiapan sempro	Ishmatun Naila	
13	2026-05-04	tanda tangan persetujuan dosen pembimbing	setelah acc meminta tanda tangan dosen 2 untuk persiapan sempro	Fajar Setiawan	
14	2026-06-08	perubahan judul	PENGEMBANGAN MEDIA BIBO DAN KIKO BONEKA TANGAN BERMAIN PERAN UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR (ACC)	Ishmatun Naila	
15	2026-06-09	bimbingan after sempro	pendahuluan, metode, hasil dan pembahasan, kesimpulan, daftar pustaka acc	Fajar Setiawan	
16	2026-06-09	bimbingan after sempro	pendahuluan, metode, hasil dan pembahasan, kesimpulan, daftar pustaka acc	Fajar Setiawan	

Lampiran 14. Surat Endorsement Letter



Pusat
Bahasa

ENDORSEMENT LETTER

679/PB-UMS/EL/VII/2026

This letter is to certify that the abstract of the thesis below

Title : The Developing Bibo and Kiko Role-Playing Hand Puppets to
Improve Speaking Skills in Second-Grade Elementary School
Students
Name : Vera Yunita Sari
Student ID Number : 20221115004
Department : Primary Teacher Education, Bachelor program, Faculty of Education,
Communication, and Science, Muhammadiyah University of
Surabaya, Indonesia

has been endorsed by Language Center of Muhammadiyah University of Surabaya for further
approval by the examining committee of the faculty.

Surabaya, 14 July 2026

Chairperson,

Jepri Ali Saiful, Ph.D.

Lampiran 15.

BIODATA PENULIS



Vera Yunita Sari lahir di Surabaya pada 03 Juni 2003 sebagai anak ketiga dari pasangan Bapak Solikin Muchtar dan Ibu Umi Suparti. Ia merupakan kakak dari Kevin Al-Fathir Ramadhan serta tumbuh dalam lingkungan keluarga yang menjunjung tinggi nilai pendidikan dan sosial. Vera menempuh pendidikan tinggi di Universitas Muhammadiyah Surabaya dan berhasil meraih gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) pada tahun 2026

Setelah menyelesaikan studi selama empat tahun. Pendidikan dimulai di Taman Kanak - Kanak di TK Adipura Surabaya pada tahun 2010, melanjutkan pendidikan dasar di SDN Negeri Sidotopo IV Surabaya pada tahun 2016, kemudian dilanjutkan di SMP Ghufroon Faqih Surabaya pada tahun 2019, dan menamatkan pendidikan menengah atas di SMA YPP Nurul Huda Surabaya pada tahun 2022.